Japanese	English
* 1. あなたが覚えている限り、アルファドリームで働くことはどのようなものでしたか？ ゲームクリエイターになる、という夢を持ち始めたときから、「RPG を作りたい」という希望があったのですが、それを叶えることができたのは、アルファドリームのおかげです。 （しかもそれが、子供の頃に何百回もプレイした「マリオ」だったのも嬉しかった！）	1. As far as you remember, what was it like working at AlphaDream? Since the time I began dreaming of becoming a game creator, I had always hoped to make an RPG, and it was thanks to AlphaDream that this dream came true. (And it was even more delightful that it was "Mario," a game I had played hundreds of times as a child!)
* 2. もし機会があれば、またマリオ＆ルイージのゲームに携わりたいですか？ はい、機会があればまた携わりたいです！	2. Would you like to be involved in a Mario & Luigi game again if you had the chance? Yes, if the opportunity arises, I would like to be involved again!
* 3. ゲームそのものをプレイしたことがあるかどうかわかりませんが、もしマリオ＆ルイージのゲームをプレイしたことがあれば、お気に入りはありますか？ 私が気に入っているのは GBA 版の「マリオ＆ルイージ RPG(Mario & Luigi: Super Star Saga)」ですね。	3. I'm not sure if you've played the games themselves, but if you have played a Mario & Luigi game, do you have a favorite? My favorite is the GBA version of "Mario & Luigi: Superstar Saga."
* 4. 2019 年にアルファドリームが倒産したことについてはどう思われましたか？倒産した理由は複数考えられますが、経営不振とプランナー不足が一因ではないかと推測しています。在籍されていた当時、倒産について何か覚えていらっしゃいますか？ 倒産のニュースを見たときに、驚きとともに、寂しい気持ちになったのを覚えています。 私が在籍していたのは 2001 ～2007 年の 6 年間ほどで、当時は特に経営的に問題はなかったと思います。	4. What were your thoughts on AlphaDream's bankruptcy in 2019? There were likely several reasons for the bankruptcy, but I've speculated that poor management and a shortage of planners were a part of the cause. Do you recall if this was apparent back when you were there in the 2000s? I remember feeling surprised and sad when I saw the news of the bankruptcy. I was employed there for about 6 years from 2001 to 2007, and at that time, I don't think there were any particular management problems.
* 5. もう少し具体的な話になりますが、マリオ＆ルイージ RPG1 では、スタービーンズカフェで新しいドリンクを作るたびに、任天堂の他のキャラクターが未使用のカメオ出演をしていました(添付画像参照)。このカメオ出演について何か覚えていますか？ すみません、この辺は記憶にないです。 （頻発するバグに悩まされてて、他のことを考える余裕が無かった頃かも？）	5. Getting into a bit more detail, in Mario & Luigi Superstar Saga, every time you create a new drink at the Starbeans Café, other Nintendo characters make unused cameo appearances. Do you remember anything about these cameo appearances? I'm sorry, I don't have any memory of that. (Maybe it was a time when I was troubled by frequent bugs and didn't have the capacity to think about anything else?)
* 6. フジコチヒロ氏のインタビューによると、アルファドリームはトマトアドベンチャー2 を含め、特に初期に多くのプロジェクトを中止してい	6. According to an interview with Chihiro Fujioka, it seems that AlphaDream had canceled many projects in the early days,

たようですが、これらのプロジェクトについて何かご存知ですか？ 私がアルファドリームに入社したのは、ちょうど「トマトアドベンチャー2」の開発中で、当時プログラマが足りておらず、開発を手伝っていた知人経由で誘われたのがきっかけです。 私はバトルを担当しており、ある程度出来上がってきたところで開発中止になってしまったので、とても残念に思ったのを覚えています。	including Tomato Adventure 2. Do you know anything about these projects? I joined AlphaDream when they were developing "Tomato Adventure 2." At that time, they were short of programmers, and I was invited through an acquaintance who was helping with the development. I was in charge of the battle system, and I remember feeling very disappointed when the development was canceled just as it was starting to come together.
* 7. マリオ＆ルイージ RPG2 の開発中にアルファドリームが急遽作ったニンテンドーDS について興味があるのですが、これについて何か覚えていますか？(添付画像参照)。 当時任天堂から貸与された開発機材はまだ未完成品で、画面が 1 つのみの、基板むき出しのものだったため、手に持ってプレイすることもできないものでした。 そのため、ニンテンドーDS の操作感や、縦に画面が 2 つ並ぶことでどういった遊びが作れるのか、全く未知数の状況でした。 そこで、「GBA を縦に 2 つ並べてみれば、DS のようになるのでは？」という話になり、2 台の GBA を通信で同期する処理を実装しました。 ちなみにハードウェアを開発したのは前川嘉彦（Yoshihiko MAEKAWA）さんです。	7. I'm interested in the makeshift Nintendo DS that AlphaDream created during the development of Mario & Luigi Partners in Time. Do you remember anything about this? The development equipment lent to us by Nintendo at that time was still a prototype, with only one screen and exposed circuit boards, so it was impossible to hold and play. Therefore, it was completely unknown how the Nintendo DS would feel to operate or what kind of gameplay could be created with two screens arranged vertically. So, we thought, "What if we arrange two GBAs vertically, wouldn't it be like a DS?" and implemented a process to synchronize two GBAs via communication. By the way, the hardware was developed by Yoshihiko Maekawa.
* 8. CEO のミスノテツオ氏、COO のマエカワヨシヒコ氏がどのような人物だったか、何か覚えていますか？ 水野さん(Mr. Tetsuo MIZUNO)は直接開発には関わらない立場だったので、たまに話をする程度でしたが、開発が大変な状況にある中で、とても気を使って頂きました。 また、私はアルファドリームの社員と結婚したのですが、結婚する直前の社員の集まりのとき、水野さんがポロッと結婚のことを漏らしてしまい、皆がびっくりしていたのを覚えています。 （当時はまだ社員には交際していることを隠しており、水野さんを始め一部の人しか知りませんでした） 前川さん(Mr. Yoshihiko MAEKAWA)は、スクウェアで「スーパーマリオ RPG」のディレクターを	8. Do you recall anything about the CEO Tetsuo Mizuno and or COO Yoshihiko Maekawa and what they were like? Mr. Tetsuo Mizuno, the CEO, wasn't directly involved in development, so we only talked occasionally. However, even amidst the challenging development situation, he was very considerate. I also remember that just before I got married to an employee of AlphaDream, during a gathering of employees, Mr. Mizuno accidentally let slip about the marriage, and everyone was surprised. (At that time, we were still keeping our relationship a secret from the other employees, and only Mr. Mizuno and a few others knew about it.) Mr. Yoshihiko Maekawa, the COO, had been the director of "Super Mario RPG" at Square, and he was always pursuing how to make games

務めただけのことはあり、どうゲームを面白くするか、ということを追求する方でした。 特に、「マリオ&ルイージ RPG」では前川さんがディレクター、私がメインプログラマという関係でしたので、二人でいろいろ会話しながら開発を進めていきました。 そういえば、フィールドとバトルの切り替えで、星の形のポリゴンが回りながら迫ってくる、という演出を実装しましたが、あれはそれまでバトル担当のプログラマとあれこれアイディアを出して前川さんに見せたものの、あまり反応がよくなく、私が半ばヤケクソ気味にポリゴン処理を実装したところ、前川さんの反応がよく、それで採用に至った経緯があったのを思い出しました。 （GBA はハードウェアがポリゴンに対応していないので、ソフトウェアでポリゴンの描画処理を実装する必要がありました） 前川さんに鍛えられたおかげで、今の私があると言えるでしょう。	more interesting. In particular, for "Mario & Luigi RPG," Mr. Maekawa was the director and I was the main programmer, so we progressed the development through various discussions between us. By the way, I remember implementing a transition effect between the field and battle scenes, where a star-shaped polygon would spin and approach the screen. This idea came about after the battle programmer and I had brainstormed several ideas and presented them to Mr. Maekawa, but he didn't seem very impressed. In a somewhat desperate move, I implemented the polygon processing, and Mr. Maekawa reacted positively, leading to its adoption in the game. (Since the GBA hardware didn't support polygons, we had to implement the polygon drawing process in software.) I can say that I am who I am today thanks to being trained by Mr. Maekawa.
* 9. ハラキさんのキャリアの中で、リメイクしてほしい具体的なプロジェクトはありますか？ 「マリオ&ルイージ RPG2(Mario & Luigi: Partners in Time)」ですね。 ただ、縦 2 画面を現行のゲーム機でどう再現するのか、難しいところですが。	9. Are there any specific projects you'd like to see remade you've been involved in during your career? "Mario & Luigi: Partners in Time." However, it's challenging to recreate the dual-screen setup on current game consoles.
* 10. ハラキさんのキャリアの中で、一番好きなプロジェクトは何ですか？ 「マリオ&ルイージ RPG」ですね。 二人が並んでの移動や、ブラザーアクション等をどう実装するのか、前例がないため、かなり試行錯誤を繰り返しましたが、その分一番愛着のある作品です。	10. Throughout your entire career, what's been your favorite project to work on? "Mario & Luigi: Superstar Saga." Implementing the movement of the two characters side by side and the brother actions was quite a trial-and-error process since there was no precedent. It's the work I'm most attached to.
* 11. 株式会社マッシュソフトでの近況を教えてください? 今年の 2 月まで、スマートフォン向けのゲームの開発に関わっていました。 （申し訳ございませんが、守秘義務のため、タイトルは明かせません）現在は、ローカル Web メディアの改修及びメンテナンスや、非ゲームのブロックチェーン案件の開発に関わっており、ゲームの仕事からは離れています。	11. What have you been up to nowadays with Mashsoft Co., Ltd.? Until February of this year, I was involved in the development of games for smartphones. (I'm sorry, but I can't disclose the title due to confidentiality obligations.) Currently, I am working on the renovation and maintenance of local web media and the development of non-game blockchain projects, so I am away from game development. However, I hope to be involved in game development projects again

ですが、またいずれゲーム開発の案件にも関わりたいと考えています。	someday.
* 12. また, お誕生日おめでとう! ありがとうございます！ 50 歳になりましたが、まだまだ現役で頑張ります！ 今回のインタビューをきっかけに、アルファドリーム在籍当時の懐かしい思い出が蘇りました。 また、こうしてアルファドリームを好きでいてくれる人がいることを知り、とても誇りに思います。 ありがとうございました！	12. Also, happy birthday! Thank you! I've turned 50, but I'm still going strong! This interview has brought back nostalgic memories of my time at AlphaDream. I'm also very proud to know that there are people who still love AlphaDream. Thank you!